

Schopnost naučit se optimálnímu chování v prostředích, kde jsou stavy i akce vyjádřeny v přirozeném jazyce, by se dala aplikovat na řadu skutečných problémů, jako je optimalizace dialogových systémů. Pro tento učicí problém jsou vhodnou doménou textové hry s větším počtem možných konců se zpětnou vazbou v podobně číselných ohodnocení. S její pomocí můžeme v tomto kontextu využít technik zpětnovazebního učení pro současné učení vhodné reprezentace textových dat a rozhodovacích pravidel. Představujeme model obecného agenta schopného hrát textové hry a zkoumáme jeho schopnost generalizace a přenosu získaných znalostí na nová prostředí. Rovněž demonstrujeme, že se agent dokáže naučit hrát více textových her najednou. Dále prezentujeme otevřenou knihovnu pyfiction, která sjednocuje přístup k různým textovým hrám a doufáme, že společně s agentem, který je její součástí, by v budoucnu mohla sloužit jako referenční rámec pro podobné úlohy.